ASTRA EDITORA LTDA. Rua Alcides Lourenço da Rocha, 167 - 10º andar - CEP 04571-100 São Paulo SP - S.G.C.: 00.559. 067/0001-60
MADE IN SPAIN BY MAGIC BOX INTERNATIONAL® P.O. BOX 2006 08080 BARCELONA

PINTE OS SEUS GOGO'S®

1
MÚSICO

2
SORRISO

3
GOGO® KINDER

O JOGO QUE FAZ HISTÓRIA

MAIS DE 2.000 ANOS DE DIVERSÃO.

APRESENTAMOS A VOCÊS OS GOGO'S®, UM JOGO EMOCIONANTE, APAIXONANTE E DIVERTIDO, QUE NÃO DÁ TEMPO DE VOCÊ SE ABORRECER.

MAS ANTES DE EXPLICAR O QUE SÃO OS GOGO'S® E COMO SE PODE JOGAR COM ELES, VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA INTERESSANTE: FAZ MAIS DE 2.000 ANOS..., SIM, VOCÊ LEU CERTO, HÁ MAIS DE 2.000 ANOS AS CRIANÇAS DA ANTIGA GRÉCIA E TAMBÉM AS CRIANÇAS DO ANTIGO IMPÉRIO ROMANO JÁ SE DIVERTIAM COM UM JOGO EM QUE USAVAM OSSINHOS DE CARNEIRO QUE FAZIAM RODAR E PULAR SOBRE AS LAJES DAS PRAÇAS E DOS PÁTIOS DE SUAS CASAS.

SABEMOS TUDO ISSO PORQUE UMAS PINTURAS SOBRE MÁRMORE, DESCOBERTAS NA CIDADE DE RESINA, QUE DATAM DE MAIS DE DOIS MILÊNIOS, MOSTRAM CRIANÇAS JOGANDO DESTA FORMA. AQUELA ANTIGA DIVERSÃO, CONHECIDA COMO O JOGO DO OSSINHO, MANTEVE-SE VIVA AO LONGO DA HISTÓRIA E, SE VOCÊ PERGUNTAR AOS SEUS PAIS OU AOS SEUS AVÓS, COM CERTEZA ELES DIRÃO QUE TAMBÉM JOGARAM COM OSSINHOS DE CARNEIRO E SE DIVERTIRAM MUITO.

VOCÊ VAI DESCOBRIR UM JOGO EMOCIONANTE, QUE VEM DIVERTINDO A HUMANIDADE HÁ MAIS DE 2.000 ANOS.

4
HIPPIE

5
VAMPIRO

6
ZUMBI

7
RESMUNGÃO

CHEGARAM OS GOGO'S®

MAGIC BOX INTERNATIONAL® TRANSFORMOU AQUELE TRADICIONAL JOGO DE OSSINHOS NOS FANTÁSTICOS E DIVERTIDOS GOGO'S® QUE AGORA VOCÊ TEM EM SUAS MÃOS.

OS GOGO'S® SÃO ÚNICOS.

PEGUE UM GOGO®: SUA CARA, SUA FORMA E SUA COR SÃO ORIGINAIS EM TUDO.

JOGUE UM GOGO®: QUANDO ELE BATE CHÃO, SEU SOM É INCONFUNDÍVEL E SEUS SALTOS SÃO DEMAIS... SUPERESPETACULARES.

EXISTEM 60 PERSONAGENS DIFERENTES E UM MONTÃO DE CORES. UMA AUTÊNTICA DELÍCIA PARA JOGAR E COLECIONAR, PORQUE HÁ CENTENAS DE GOGO'S® DIFERENTES!!

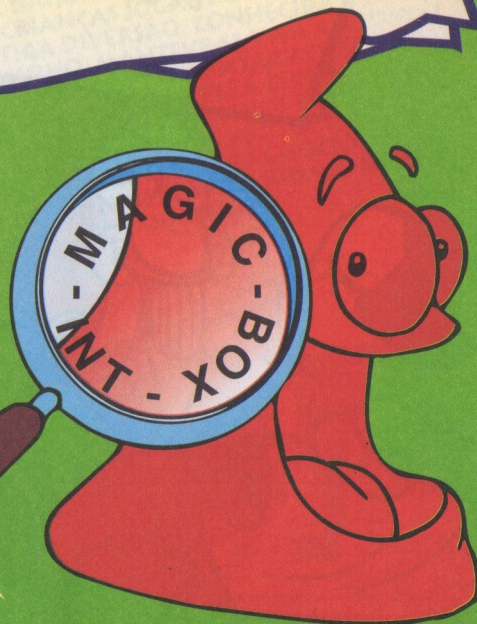
8
BÔBO

9
RECRUTA

10
CABEÇÃO

11
PUNK

CUIDADO COM AS IMITAÇÕES

COMO SE PODE RECONHECER UM AUTÊNTICO GoGo®?
OS AUTÊNTICOS GoGo'S® SÃO SOMENTE DA MAGIC BOX INTERNATIONAL®!!!
OLHE A PARTE DE TRÁS DOS GoGo'S® E PROCURE NOSSO LOGOTIPO OFICIAL. O LOGOTIPO OFICIAL DE MAGIC BOX INTERNATIONAL® É A GARANTIA DE AUTENTICIDADE E QUALIDADE DOS GoGo'S®. RECUSE OS QUE NÃO LEVAM NOSSO LOGOTIPO, PORQUE SÃO APENAS IMITAÇÕES DOS GoGo'S® ORIGINAIS.

12
GoGo® JUNIOR

13
RASPADO

14
GARGALHADA

15
HEAVY

COMECE A COLECIONÁ-LOS

PORQUE GoGo'S® É UM JOGO QUE VOCÊ PODE COLECIONAR E UMA COLEÇÃO QUE VOCÊ VAI PODER JOGAR.
JOGUE COM ELES, ENFEITE O SEU QUARTO COM TODAS AS SUAS CORES - ALGUNS SÃO VISÍVEIS ATÉ NO ESCURO - E MOSTRE AOS SEUS AMIGOS A QUANTIDADE DE GoGo'S® DIFERENTES QUE VOCÊ CONSEGUIU JUNTAR.

NESTE ÁLBUM VOCÊ PODE TER A COLEÇÃO COMPLETA DOS 60 GoGo'S® EM CROMOS ADESIVOS, E COM OS REPETIDOS PODERÁ DECORAR SUAS PASTAS E CADERNOS. COLE O SEU GoGo® FAVORITO EM TODO LUGAR.

16
MOSCA

17
ROQUEIRO

18
MISTER GoGo

19
MC RAPPER

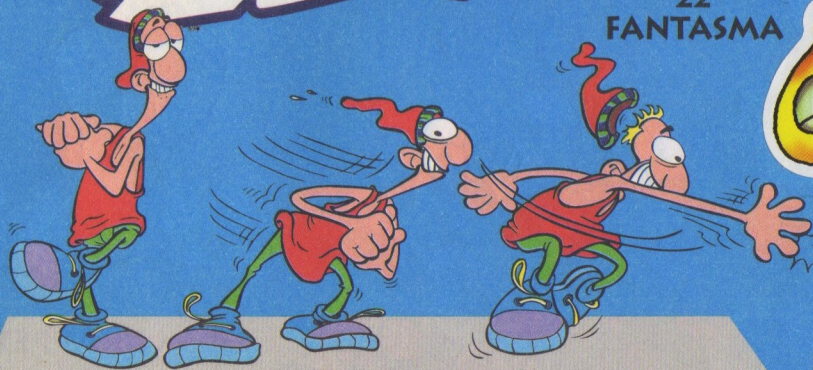
A PRÁTICA FAZ O CAMPEÃO

PRATICANDO OS JOGOS DOS GOGO'S® VOCÊ PODE FICAR FERA.
ANTES DE JOGAR COM SEUS AMIGOS, PRATIQUE EM CASA.
APRENDA A CALCULAR O NÚMERO DE SALTOS QUE CADA GOGO® DÁ. VOCÊ VAI VER QUE SÃO INCRÍVEIS E, ALÉM DISSO, TODOS PULAM DE MODO DIFERENTE. AÍ ESTÁ A EMOÇÃO DOS GOGO'S®, QUE SURPREENDEM EM CADA JOGADA.
PRATIQUE A PONTARIA...
ESTUDE QUAIS GOGO'S® SÃO MELHORES PARA CADA JOGO...
VOCÊ VAI DESCOBRIR QUE ALGUNS TÊM MAIS FACILIDADE PARA FICAR DE PÉ OU DE CARA.
COM A PRÁTICA, VOCÊ PERCEBERÁ QUE O TERRENO SOBRE O QUAL ELES SÃO LANÇADOS INFLUI MUITO NO SALTO, E TAMBÉM OBSERVARÁ QUE OS GOGO'S® MAIORES SÃO MELHORES PARA JOGAR.
TUDO ISSO VOCÊ VAI DESCOBRIR COM A PRÁTICA, ATÉ FICAR FERA. MAS NÃO FIQUE MUITO CONFIANTE, PORQUE COM CERTEZA SEUS AMIGOS TAMBÉM ESTÃO COLECIONANDO E PODEM JOGAR TÃO BEM QUANTO VOCÊ.

20
SININHA

21
NERVOSINHO

22
FANTASMA

23
ET

JOGUE E GANHE

ANTES DE COMEÇAR A JOGAR, VOCÊS PODEM DECIDIR QUE O VENCEDOR DO JOGO RECEBE COMO PRÊMIO UM OU VÁRIOS GOGO'S® DOS AMIGOS. VOCÊ PODERÁ CONSEGUIR MUITOS GOGO'S® RAPIDAMENTE OU NÃO...

24
RANHETA

25
DORMINHOCO

26
PIRATA

27
BOCA

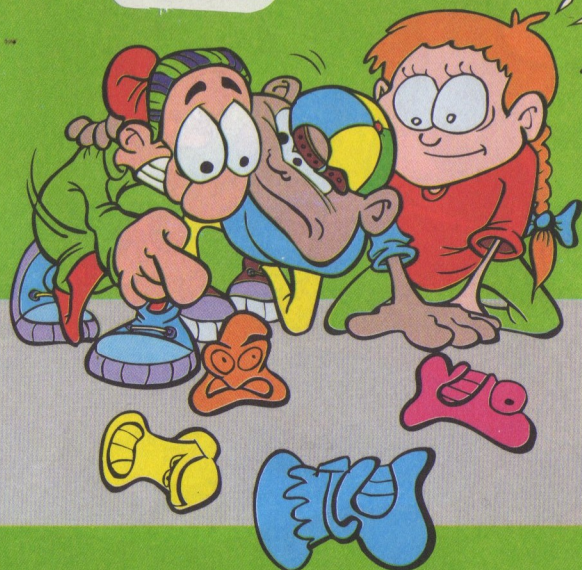
JOGO TRADICIONAL

1. CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, JOGA 5 GOGO'S® AO MESMO TEMPO.
2. OS PONTOS QUE VOCÊ GANHA DEPENDEM DO JEITO COMO FICAM OS GOGO'S® NO CHÃO:
   DE PÉ (ÁS): 5 PONTOS.
   DE LADO (PARADO): 2 PONTOS.
   DE CARA (CARA): 1 PONTO.
   DE BOCA PARA BAIXO (MORTO): O PONTO.
3. GANHA O JOGADOR QUE MAIS PONTOS CONSEGUIR DEPOIS DE TRÊS JOGADAS.
4. SE VOCÊS DECIDIRAM APOSTAR, O VENCEDOR ESCOLHE UM GOGO® DE CADA UM DOS SEUS ADVERSÁRIOS.

28
MESTRE CUCA

29
PAJÉ

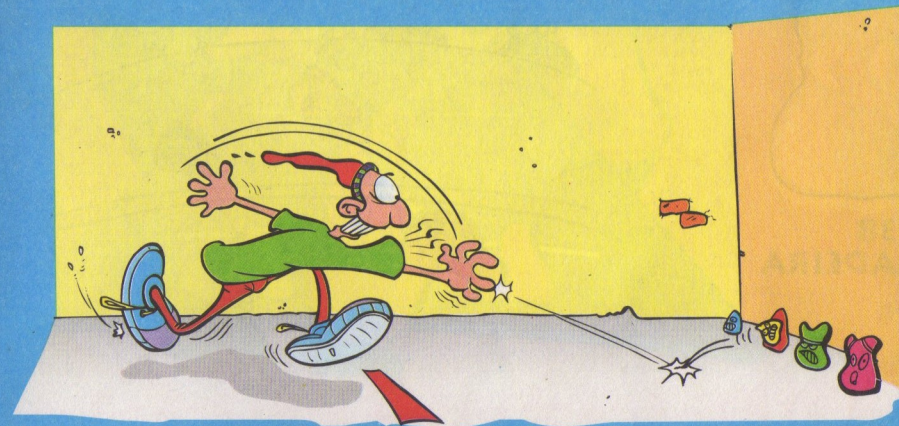
30
PIVETE

31
4 OLHOS

boliche

1. CADA JOGADOR DEVE PÔR NO CHÃO O MESMO NÚMERO DE GOGO'S®.
2. COLOQUE OS GOGO'S® A UM PALMO DA PAREDE.
3. CADA JOGADOR LANÇA, NA SUA VEZ, UM GOGO®, SEM ARRASTÁ-LO PELO CHÃO, TENTANDO DERRUBAR OS GOGO'S® DOS OUTROS PARTICIPANTES.
4. CADA GOGO® DO ADVERSÁRIO QUE CONSEGUIR DERRUBAR VALE UM PONTO.
5. SE VOCÊ DERRUBAR UM DOS SEUS GOGO'S®, NÃO TEM IMPORTÂNCIA. VOLTE A COLOCÁ-LO DE PÉ E CONTINUE JOGANDO.
6. GANHA O JOGADOR QUE DERRUBAR MAIS GOGO'S® DOS ADVERSÁRIOS.
7. O VENCEDOR ESCOLHE UM GOGO DE CADA ADVERSÁRIO. (É RECOMENDÁVEL QUE CADA JOGADOR UTILIZE UMA COR DIFERENTE).

32
COWBOY

33
007

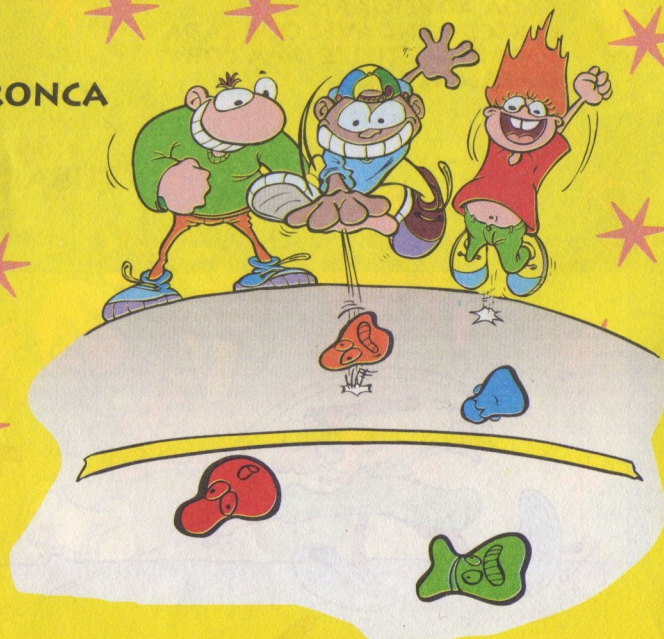
34
TUBARÃO

Em Linha

1. DESENHE UMA LINHA RETA NO CHÃO. VOCÊ PODE UTILIZAR A LINHA DE UM LADRILHO.
2. CADA JOGADOR LANÇA UM GOGO®, SEM ARRASTÁ-LO.
3. O JOGADOR QUE CONSEGUIR APROXIMAR MAIS O SEU GOGO® DA LINHA, INCLUSIVE POR TRÁS, GANHA A JOGADA.
4. O JOGADOR QUE MAIS ARREMESSOS GANHAR É O VENCEDOR DA PARTIDA.
5. O VENCEDOR ESCOLHE UM GOGO® DE CADA ADVERSÁRIO.

35
MARICA

36
FRANKI

37
ZÉ DA BRONCA

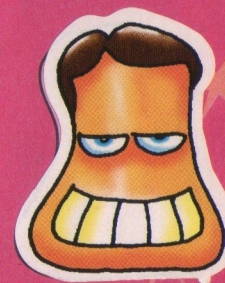
38
MAMADEIRA

BATALHA DOS GOGO'S®

O JOGO DA BATALHA É O MAIS EMOCIONANTE, JÁ QUE VOCÊ PODE PERDER OU GANHAR MUITOS GOGO'S®.
ARRISQUE E DESAFIE OS SEUS AMIGOS!!!

1. CADA JOGADOR COLOCA 6 GOGO'S® ALINHADOS A UMA DISTÂNCIA DE 15 CENTÍMETROS ENTRE CADA UM.
2. O ADVERSÁRIO COLOCA SUA LINHA DE GOGO'S® A UNS 2 METROS. TENTE COM DISTÂNCIAS SUPERIORES!
3. COM UM GOGO® TENTE DERRUBAR OS GOGO'S® DOS ADVERSÁRIOS.
4. CADA JOGADOR TEM O MESMO NÚMERO DE ARREMESSOS QUE FORAM COMBINADOS ANTES DE COMEÇAR A PARTIDA.
5. CADA JOGADOR FICA COM OS GOGO'S® QUE CONSEGUIU DERRUBAR.

NESTE JOGO É RECOMENDÁVEL ARRASTAR O GOGO® AO FAZER O LANÇAMENTO.

39
PALHAÇO

40
MONSTRO

41
LINDÃO

A BOMBA

1. CADA JOGADOR DEVE COLOCAR O MESMO NÚMERO DE GOGO'S® DENTRO DE UM CÍRCULO OU DE UM LADRILHO.
2. CADA JOGADOR LANÇA SEU GOGO® A UNS 2 METROS DE DISTÂNCIA, TENTANDO JOGAR PARA FORA OS GOGO'S® DO ADVERSÁRIO DO CÍRCULO.
3. CADA JOGADOR TEM QUE TER O MESMO NÚMERO DE LANÇAMENTOS.
4. SE AO FAZER O LANÇAMENTO VOCÊ TOCAR, POR ENGANO, EM UM DOS SEUS GOGO'S®, NÃO PODE VOLTAR A COLOCÁ-LO DENTRO DO CÍRCULO.
5. SE AO FAZER O LANÇAMENTO VOCÊ BATER NUM GOGO®, MAS ESTE NÃO CHEGAR A SAIR DO CÍRCULO, VOLTE A COLOCÁ-LO NO MESMO LUGAR
6. GANHA O JOGADOR QUE CONSEGUIR MANTER MAIS GOGO'S® DENTRO DO CÍRCULO AO FINAL DAS JOGADAS COMBINADAS.
7. O VENCEDOR ESCOLHE UM GOGO® DE CADA ADVERSÁRIO. (É RECOMENDÁVEL QUE CADA JOGADOR UTILIZE UMA COR DIFERENTE).

42
MARIA CHIQUINHA

43
DUBI-DUBI

44
MELINDROSO

45
RISADINHA

1. CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, ALINHA 5 GOGO'S® A UMA DISTÂNCIA DE 5 CENTÍMETROS APROXIMADAMENTE.
2. LANÇA O PRIMEIRO GOGO® AO AR E RAPIDAMENTE TENTA PEGAR O SEGUNDO GOGO®. SE ACERTAR, VOLTA A DEIXAR O SEGUNDO GOGO® NA FILA E TENTA NOVAMENTE COM O TERCEIRO GOGO® E ASSIM, SUCESSIVAMENTE, ATÉ O QUINTO.
3. NA SEGUNDA FASE, LANÇA UM GOGO® E TENTA PEGAR O SEGUNDO E O TERCEIRO. SE NÃO CONSEGUIR, TENTA NOVAMENTE COM O QUARTO E O QUINTO.
4. NA TERCEIRA E ÚLTIMA RODADA, LANÇA OS 5 GOGO'S® AO AR E TENTA SEGURAR UM MÍNIMO DE 3 GOGO'S® ANTES DE CAÍREM NO CHÃO.
5. QUANDO UM JOGADOR COMETE UM ERRO NESTA SÉRIE DE EXERCÍCIOS, CEDE A VEZ AO SEGUINTE. NO MOMENTO QUE CHEGAR A SUA VEZ, COMEÇARÁ O JOGO NO PONTO ONDE PAROU.
6. O JOGADOR QUE COMPLETAR PRIMEIRO OS 7 EXERCÍCIOS É O GANHADOR.
7. SE VOCÊS DECIDIRAM APOSTAR, O VENCEDOR ESCOLHE UM GOGO® DE CADA ADVERSÁRIO.

46
MALUCÃO

47
PÉ RAPADO

48
PUXA-SACO

49
CDF

Basquete GoGo's®

SÓ PARA FERAS.

1 USE UMA CAIXA DE PAPELÃO DE UNS 25 CENTÍMETROS DE LADO COMO CESTA. (POR EXEMPLO: UMA CAIXA DE SAPATOS).

2 DE UMA DISTÂNCIA DE UNS 3 A 4 METROS, LANCE UM GOGO® E TENTE FAZÊ-LO CAIR NA CAIXA DEPOIS DE BATER NO CHÃO. SE VOCÊ QUISER, PODE DECIDIR QUE O GOGO® DEVE DAR 2 OU MAIS BATIDAS NO CHÃO.

3 CADA JOGADOR LANÇA 10 GOGO'S®. É RECOMENDÁVEL QUE SEJAM DA MESMA COR.

4 GANHA O JOGADOR QUE CONSEGUIR COLOCAR MAIS GOGO'S® NA CAIXA. DEVE SER COMBINADO ANTES DA PARTIDA QUANTOS GOGO'S® GANHA O VENCEDOR.

50
TRAVESSO

52
FESSOR

51
BABÃO

53
SAPINHO

Cartão de pontuação

PARA QUE NÃO HAJA ERROS NEM DISCUSSÕES, UTILIZE NOSSOS CARTÕES PARA ANOTAR SUAS PONTUAÇÕES E AS DOS SEUS AMIGOS EM CADA PARTIDA.
EXISTEM VÁRIOS CARTÕES DE PONTUAÇÃO DIFERENTES:

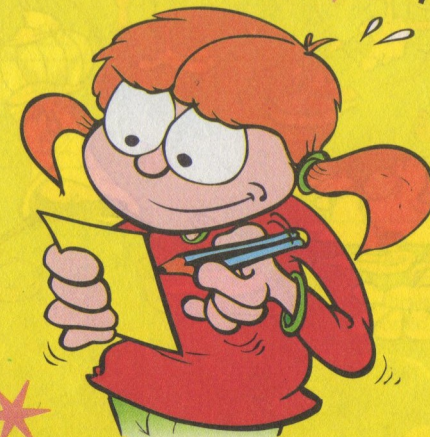
1 JOGO TRADICIONAL (TRADITIONAL GAME).

2 EM LINHA (ON LINE).
ASSINALE COM UMA CRUZ QUANDO VOCÊ GANHAR UM LANÇAMENTO.
COMBINE COM SEUS AMIGOS QUANTOS LANÇAMENTOS VOCÊS FARÃO. PODEM SER FEITOS ATÉ OITO.

3 AO VÔO.
ASSINALE COM UMA CRUZ QUANDO VOCÊ ACABAR DE EXECUTAR CORRETAMENTE UM MOVIMENTO.
O VENCEDOR É O PRIMEIRO QUE EXECUTAR OS 7 MOVIMENTOS.

54
PREGUIÇOSO

55
MISS GOGO®

56
MIL CARAS

Para completar seu álbum é só preencher o certificado abaixo, assinalar os números das figurinhas faltantes e enviar para Editora Astra.

CERTIFICADO DE GARANTIA

A Astra Editora garante aos colecionadores do Livro Ilustrado - GOGO'S CRAZY BONES - que eles não ficarão com sua coleção incompleta. Ao encerramento desta coleção, você poderá comprar os cromos faltantes na rua Alcides Lourenço da Rocha, 167 - 10º andar - Brooklin - CEP 04571-100 - São Paulo - SP, ou através deste certificado, enviando-o juntamente com cheque nominal à Editora Astra (não mande dinheiro) no valor de R$ 0,10 por número pedido, mais a taxa de atendimento de R$ 2,00.

Nome

Endereço

Bairro

CEP

Cidade

Data de Nascimento

Sexo F M

Código DDD

Fone

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Esta é uma publicação da ASTRA EDITORA LTDA.: Rua Alcides Lourenço da Rocha, 167 - 10º andar - Brooklin - **Diretores:** Fábio Fleming - Sérgio Driuzzo - **Diretoras Executivas:** Ligia Magalhães Lustosas- Maria Silvia Lobato - **Redação:** Cilene de Castro Ribeiro - **Programação Visual:** Agência de Ídeias - **Diretora de Arte:** Martha Perez - DEPARTAMENTO COMERCIAL - **Diretor:** Dorival Seta - **Gerente:** Regina Temistocles - **Atendimento:** Américo B. Neto - Antônio Jerônimo - Francisca Dias - Márcia Augusta Coutinho de Campos - Marisa de Jesus - **Administrativo e Financeiro:** Edmilson Mario da Costa - Vinícius Luchetti Abenante - REDAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA - **ASTRA EDITORA LTDA.** Rua Alcides Lourenço da Rocha, 167 - 10º andar - Brooklin - CEP 04571-100 - **Novo Telefone:** (011) 5505-4290 - - Impressão: Ensobrados Martorell, S.A. - Barcelona - Espanha.